revista digital

ARKADE

Edição II

www.arkade.com.br



ISSN 2175 - 4071

PREVIEW
BRINK

REVIEW
LOST PLANET 2

RED DEAD REDEMPTION

E AINDA:

- X360: SUPER STREET FIGHTER IV
- Wii: EPIC MICKEY
- PS3: SKATE 3

10 FILMES QUE DARIAM BONS JOGOS

PARCEIROS

Goluck com.br

portal BOX

PLAYER.TWO



GAMES GERAL

GAME TOTAL
www.gametotal.com.br

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

OPS!FORUM .COM.BR

NERDS SOMOS NOZES

ucba

Pixel3 editora digital

NÃO CORRA RISCOS COM PIRATARIA:

BAIXE A REVISTA ARKADE GRATUITAMENTE PELO SITE OFICIAL: WWW.ARKADE.COM.BR



revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

Smartphones: o futuro dos portáteis

Há algum tempo estávamos especulando aqui na nossa redação, em Curitiba, sobre a nova tendência de jogos em plataformas móveis. Não estou falando do PSP nem do Nintendo DS, mas dos smartphones e celulares. O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, confirmando nossas especulações, declarou recentemente que a Apple é considerada por eles um inimigo no futuro. Isto porque a Apple agrega qualidade em quase tudo que faz, e está começando a atingir o público gamer casual e de portáteis com o iPhone, mercado dominado pela Nintendo atualmente. A grande vantagem dos celulares diante das plataformas exclusivamente de games é que um celular está com você o tempo todo. Não importa se você está na sala do dentista, na praia ou numa balada, o celular sempre está junto. Além disso, os jogos de celular vêm evoluindo. Antes apenas joguinhos simples como Snake estavam disponíveis, mas hoje em dia, jogos com gráficos 3D e uma jogabilidade completa podem ser encontrados, como é o caso de Street Fighter IV para iPhone. Entretanto, o mercado de celulares ainda tem suas barreiras: a grande diferença de hardware entre os aparelhos e a variedade de sistemas operacionais disponíveis. Mas, com o tempo, a tendência é uma monopolização das gigantes e com isso uma padronização maior. Seja no Android, iPhone ou Windows 7 Mobile, apostamos nossas fichas que você ainda vai ter um e vai jogar nele!

Raphael Cabrera

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br



SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Samus Aran

Bitbox
Filmes que dariam bons jogos

Reviews
Red Dead Redemption
Skate 3
Lost Planet 2
Super Street Fighter IV

Celular
Real Racing

Clássicos
Enduro

Previews
Brink
Epic Mickey

Geek Stuff

Networks

Consciência
Energia nuclear


Lost Planet 2


Super Street Fighter IV


Skate 3

Red Dead Redemption



Brink



Epic Mickey

CARTAS

CADÊ O PS3 ?

Sou fã da revista, acompanho desde o lançamento, mas na ultima edição notei que não tinha nenhum jogo para nós jogadores de PS3, gostaria de saber porque ? **Marcio L. S.**

Arkade - Realmente, Marcio, na edição de nº 10 ficamos devendo algum review de PS3. Nós sempre tentamos trazer um pouco de cada plataforma nas revistas, mas nem sempre isso é possivel, você deve ter notado que mês passado o PS3 não recebeu grandes lançamentos. Mas para a alegria dos "sonystas", esta edição esta recheada de jogos para o console da Sony.

COMENTÁRIOS NA REVISTA

Gostaria de sugerir que nos review dos games fossem colocados, além da avaliação dos editores da revista, a avaliação, e se possível comentários de gamers, pois acho interessante saber o que outros jogadores, como eu, estão achando dos jogos em questão. **Renato S. M.**

Arkade - Boa ideia, Renato, vamos estudar a possibilidade de fazer um sistema de comentários na revista, mas enquanto isso você pode comentar e discutir com outros gamers diretamente nos comentários do nosso blog.

JOGOS BASEADOS EM LIVROS

Parabéns pela excelente revista. Tudo o que eu preciso saber em um lugar só. Gostaria de sugerir uma matéria sobre games inspirados na literatura (como os jogos inspirados em Howard Philips Lovecraft). Abraços e continuem o excelente trabalho. **Marcelo Way**

Arkade - Achamos ótima sua ideia, até já anotamos no nosso quadro, fique de olho nas futuras edições da revista.

FAN ART

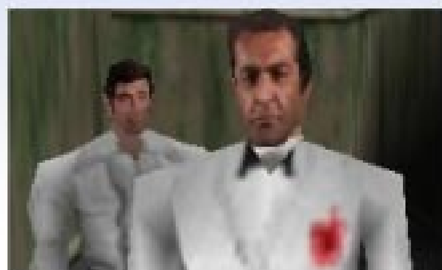


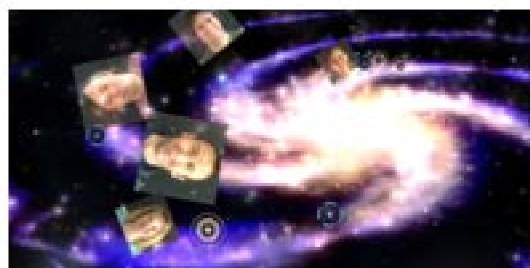
Fan art enviada por **Carlos E. C. Moreira**

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

CURIOSIDADE

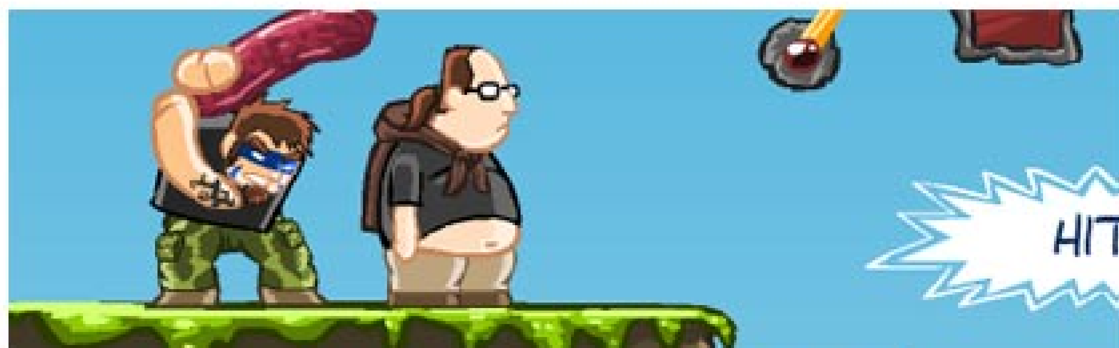
O famoso multiplayer de GoldenEye 007, para Nintendo 64, originalmente continha três atores que interpretaram James Bond: Sean Connery, Roger Moore e Tymothy Dalton. Os arquivos continuaram no cartucho, mas para selecioná-los você tinha que usar algum dispositivo de cheat.





EASTER EGGS

Na tela inicial do game Spore, segure o botão direito do mouse e gire rapidamente a galaxia para a esquerda ou para a direita. Aparecerão cinco imagens aleatórias de alguns dos desenvolvedores do game.



JOGOS EM FLASH - HOMERUN IN BERZERK LAND

Você já deve ter jogado aqueles joguinhos em que você acerta um boneco com uma marreta e ele sai voando, certo? Em Homerun in Berzerk Land, ao invés de um boneco qualquer, você acerta um geek gordinho e reclamão! O jogo é bastante complexo - seu personagem ganha pontos de experiência e dinheiro após cada rebatida, aumentando de nível e podendo comprar novas "armas": desde uma salsicha gigante até uma espada de gelo! São três habilidades diferentes: força, mira e controle (para controlar o geek no ar). A cada nível aumentado, você ganha dois pontos para aumentar alguma habilidade. Você também pode comprar itens que aumentam ou diminuem a velocidade do geek e/ou o dinheiro ganho após cada rebatida.

CULTURA: EU, ROBÔ (LIVRO)

Isaac Asimov revolucionou a literatura de ficção científica ao publicar Eu, Robô em 1950. O livro se tratava de uma coletânea de nove contos relacionados ao tema da robótica. Foram nestes contos que Asimov relatou pela primeira vez em uma obra sua as três leis da robótica: um robô não deve ferir um humano ou permitir que um humano sofra; um robô deve obedecer ordens dos humanos (exceto se tais ordens entrarem em conflito com a 1ª lei); e um robô deve proteger sua própria existência (exceto se isto entrar em conflito com a 1ª e a 2ª leis). Os nove contos relatam a evolução dos robôs através do tempo. A obra se inicia com o conto intitulado Robbie, no qual um robô-babá incapaz de falar que é discriminado e repudiado pelas pessoas da Terra, culminando com a proibição do uso de robôs no planeta.



Eu, Robô atinge seu ápice no último conto, O Conflito Evitável, no qual descobrimos que as chamadas Máquinas, super-computadores robóticos, na prática governam a humanidade. Grupos fundamentalistas são contra as Máquinas, mas elas aparentemente estão levando a humanidade a uma Idade de Ouro em termos de padrão de vida e de solução de conflitos entre os humanos. Entretanto, as Máquinas estão agora cometendo erros, o que pode fortalecer os grupos anti-Máquinas. A doutora Susan Calvin (a principal personagem de Asimov) é então chamada pelo Coordenador da Terra para resolver o problema, mas os dois chegam a uma terrível conclusão: as Máquinas estão, de fato, controlando o destino da Terra. Uma observação: se você notou, o livro não tem nenhuma semelhança com o filme de 2004 estrelado por Will Smith. Isto acontece porque o filme, na verdade, é um apanhado geral de todas as obras de Isaac Asimov, não se atendo apenas aos contos do livro homônimo. Uma das poucas semelhanças com a história é a presença da doutora Calvin.

Samus A

Se hoje protagonistas como Lara Croft e Joanna Dark (de Perfect Dark) existem, elas podem agradecer à pioneira: Samus Aran, a caçadora de recompensas da série Metroid, que surpreendeu o mundo gamer em 1986, com o jogo Metroid, para NES.

O jogo se focava na história da mercenária, que ia até o planeta Zebes para acabar com os Metroids, uma raça alienígena pertencente aos Space Pirates, um grupo de mercenários e arruaceiros espaciais. Durante todo o primeiro jogo, todos pensavam que Samus era na verdade um homem ou até mesmo um ciborgue, pois ninguém sabia o verdadeiro sexo do personagem (até mesmo o manual do jogo se referia à Samus como "ele" ou "o caçador de recompensas"). No final do jogo, a surpresa: o personagem na verdade era uma mulher ruiva.

Um dos aspectos mais elogiados a respeito de Samus é que, mesmo sendo uma mulher, não há tanto apelo sexual como com outras personagens, como, por exemplo, Lara Croft. No entanto, ao se terminar os jogos dentro de um determinado tempo ou com uma certa porcentagem de itens coletados e examinados, o jogador é "premiado" com fotos de Samus em poses provocantes e trajes mínimos.

Não demorou muito para que Samus entrasse para o imaginário nerd/gamer. Hoje, 23 anos após sua primeira aparição, a personagem faz parte da tríade Nintendo, ao lado de Mario e Link, como uma das principais figuras da companhia japonesa. A série Metroid conta já com 10 jogos, além das participações da heróina nos três jogos Super Smash Bros. Samus ainda apareceu de forma não jogável nos jogos Super Mario RPG e Kirby Super Star, ambos para SNES. Em agosto deste ano, deve sair o 11º Metroid, chamado de Other M, um jogo que promete misturar um pouco dos jogos antigos, de plataforma sidescrolling, com os gráficos e o estilo FPS da série Prime.•



Aran

FILMES QUE DARIAM BONS JOGOS



Na edição 2 da Arkade, nessa mesma seção, nós relembramos e avaliamos os filmes baseados em jogos, desde o filme de Super Mario Bros, em 1993, até Street Fighter: A Lenda de Chun Li, de 2009. Desta vez, fizemos algo parecido, só que diferente: selecionamos 10 filmes que, na nossa opinião, dariam bons games para os consoles de hoje em dia.

HIGHLANDER

História do filme:

Em 1536, um escocês chamado Connor MacLeod (Christopher Lambert) recebe um ferimento mortal, mas acaba não falecendo. Isso faz com que seu clã o expulse, acusando-o de ter feito um pacto com o diabo. Anos depois, MacLeod descobre que faz parte de um clã de poderosos guerreiros imortais, que só morrem se forem decapitados. Quatro séculos e meio depois, MacLeod, agora vivendo em Nova Iorque, se vê no meio da batalha final dos imortais, da qual apenas um sairá vivo.

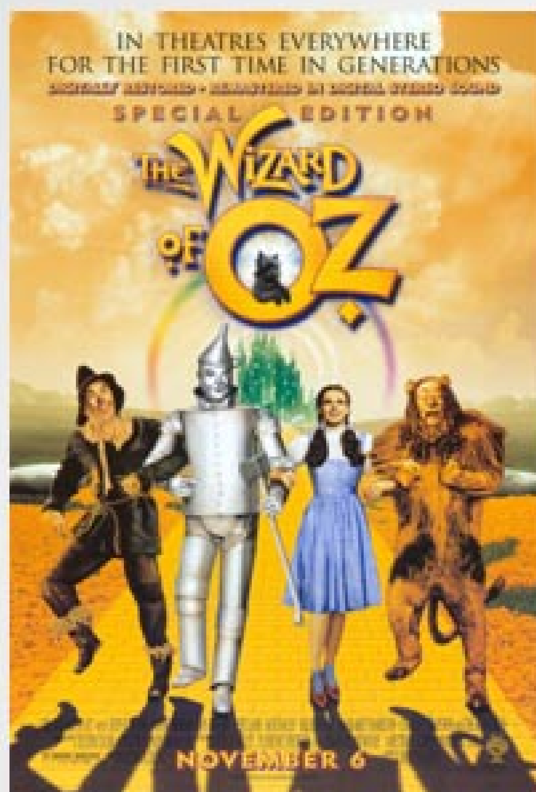


Como seria o jogo?

Um game de Highlander se passaria durante todos os 450 anos da vida do personagem de Lambert, com cada fase abrangendo uma era diferente, culminando na batalha de Nova Iorque. Um jogo assim, com tanta variedade de cenários certamente exigiria bons designers, mas é capaz de ser realizado e seria muito interessante. No decorrer do jogo, o gamer liberaria novas roupas e novos ataques para MacLeod, além de descobrir um pouco mais sobre a história do clã Highlander. O único problema de um jogo baseado em Highlander seria: como fazer um jogo onde o personagem principal é imortal?



MÁGICO DE OZ



História do filme:

A garota Dorothy (Judy Garland) acaba sendo capturada por um tornado na sua cidade natal do Kansas e é levada para a Terra de Oz juntamente com seu cachorrinho Totó. Uma vez na Terra de Oz, ela começa a seguir o caminho de tijolos amarelos até a Cidade Esmeralda, onde o Mágico de Oz poderá levá-la de volta para casa. No caminho, ela conhece o Homem de Lata, o Espantalho e o Leão Covarde, que buscam conseguir coisas que lhes faltam: um coração, um cérebro e coragem, respectivamente. Enquanto isto, a Bruxa Malvada do Oeste está atrás de Dorothy, pois ela quer os sapatinhos vermelhos que a menina usa.

Como seria o jogo?



Apesar de já existir um jogo baseado em O Mágico de Oz, para SNES, ele é muito ruim. Nesta nova versão, o jogo (de plataforma) seria bastante similar aos Super Mario Bros. tradicionais, onde o gamer controlaria Dorothy durante todo o caminho de tijolos amarelos até a Cidade Esmeralda. Durante o jogo, a personagem de Garland encontraria também com o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão, que acompanhariam e ajudariam a menina durante o game. O jogador, portanto, poderia mudar de personagem de acordo com cada situação posta no jogo, no melhor estilo de Lost Vikings.

LARANJA MECÂNICA



História do filme:

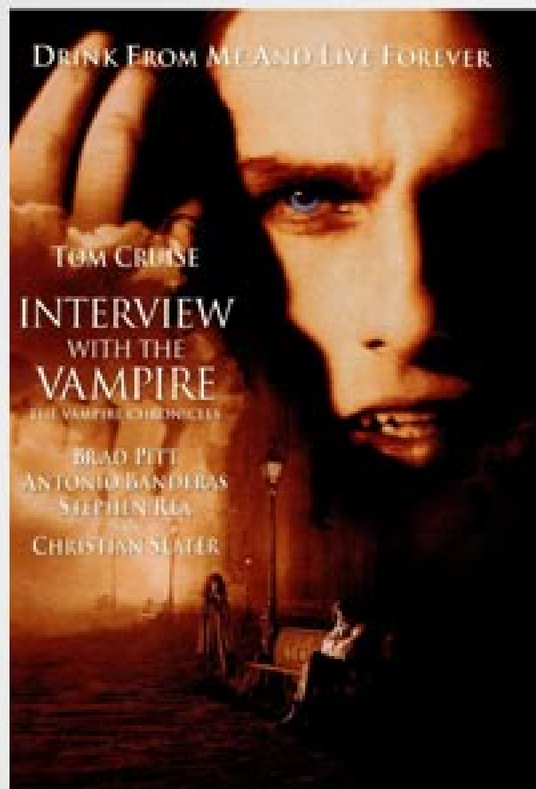
Alexander DeLarge (Malcolm McDowell) é um jovem britânico que vive, juntamente com seus "drugues", o que eles chamam de ultraviolência - eles invadem casas, lutam com outras gangues ou espancam velhos bêbados. Um dia, Alex é preso, acusado de matar uma mulher. Na prisão, Alex descobre o tratamento Ludovico para "curar" criminosos e, após uma visita do Ministro do Interior, consegue sair da prisão para servir como cobaia para o tratamento. Alex então é libertado, mas se tornou incapaz de reagir à brutalidade do seu ambiente. Isto faz dele uma vítima fácil para todas as pessoas que ele um dia maltratou: desde desconhecidos até mesmo seus antigos amigos.

Como seria o jogo?



Um game de Laranja Mecânica seria repleto de ação, obviamente: no papel de Alex, você começaria o jogo com sua gangue, fazendo jus à ultraviolência, enfrentando outras gangues e invadindo casas. No entanto, tudo isto terminaria após Alex passar pelo tratamento Ludovico - depois do tratamento, o jogador teria que arranjar outros métodos para escapar de todas as pessoas que querem vingança contra você. Após ser "re-curado", o jogo adquiriria um estilo parecido com o de GTA: forme uma nova gangue e volte à praticar a ultraviolência.

ENTREVISTA COM O VAMPIRO



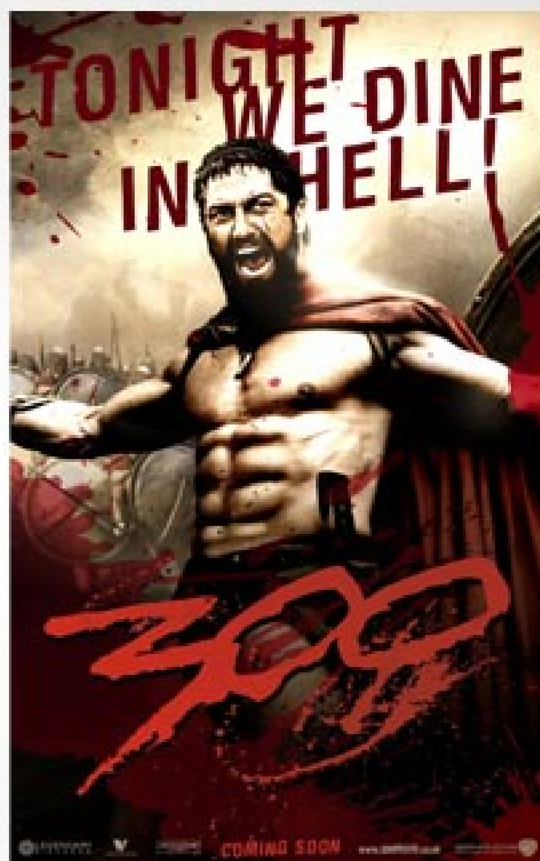
História do filme:

Um jornalista entrevista um homem chamado Louis (Brad Pitt) sobre sua história de vida. Louis, que diz ser um vampiro de 200 anos de idade, então começa a contar sua história, desde quando Lestat (Tom Cruise) o transforma em um vampiro, passando por sua luta em aceitar sua verdadeira natureza, por suas viagens pelo mundo todo em busca de outros vampiros até seu retorno aos Estados Unidos.

Como seria o jogo?

O game de Entrevista com o Vampiro seria um RPG: o jogador entraria no papel de Louis e começaria o game em 1791, quando o personagem de Brad Pitt é um rico fazendeiro. Após a transformação, o jogador deve começar a aprender a usar seus novos poderes, tal qual no filme, por meio de pequenas missões. Conforme o jogo se desenvolve, as habilidades de Louis vão aumentando por meio de pontos de experiência. O jogo seria dividido em três atos: o primeiro seria o início de tudo, culminando no confronto com Lestat; o segundo se passaria em Paris e terminaria na vingança de Louis contra os vampiros parisienses; e o terceiro seria o retorno de Louis aos Estados Unidos, nos dias atuais, onde ele teria que enfrentar Lestat mais uma vez.







300

História do filme:

Baseado na HQ de Frank Miller, 300 conta a história do Rei Leônidas (Gerard Butler) de Esparta, que vê seu reino ameaçado pela imponente figura do Rei Xerxes, monarca dos persas, que pretende invadir e dominar Esparta. Leônidas então reúne 300 guerreiros espartanos e parte para a região das Termópilas, onde eles enfrentam bravamente milhares de guerreiros persas.

Como seria o jogo?

Quem conhece a história de 300, sabe que ela daria um excelente jogo de estratégia, apesar de ser relativamente curta e com destino trágico. Portanto, ela seria apenas parte do jogo, não o game inteiro. O modo campanha traria a história de Leônidas e seus 300 guerreiros – sim, você teria apenas 300 guerreiros, sem poder criar mais e os que morrerem não poderiam ser substituídos. No entanto, para não ficar limitado, o game de 300 teria os modos tradicionais de outros RTS, como custom game e multiplayer, sempre baseado na Grécia Antiga. Obs.: Existe um jogo deste filme para PSP, mas preferimos reinventar o jogo para ficar mais condizente com a história.

O LABIRINTO DO FAUNO



História do filme:

Ofelia (Ivana Baquero) é uma menina espanhola que vai morar com sua mãe Carmen na casa de seu padrasto, o cruel Capitão Vidal. No caminho, ela encontra um bicho-pau que acredita ser uma fada. Uma noite, após Ofelia chegar ao lugar, o inseto revela ser uma fada e leva a menina até um labirinto, no qual Ofelia conhece um fauno (Doug Jones), que, acreditando que a menina é a reincarnação da Princesa Moanna da Dimensão Esquecida, dá três tarefas para ela fazer. Se ela completar as tarefas, Ofelia retornará para a Dimensão Esquecida.

Como seria o jogo?

A trama principal de um game baseado em O Labirinto do Fauno acompanharia, obviamente, a história do filme - o jogador, controlando Ofelia, teria que realizar as três tarefas propostas pelo fauno. Mas, para complementar o jogo, a menina teria uma série de puzzles e pequenas quests para fazer além das três principais "missões". Se durante as noites Ofelia lidaria com os desafios do fauno, durante os dias ela teria que lidar com o explosivo temperamento de Vidal e os confrontos entre Vidal e seus soldados (que apoiam a ditadura franquista) e os rebeldes. Obs.: A ditadura franquista é a ditadura que ocorreu na Espanha, pelo general Franco, no ínicio do século XX.



KILL BILL



História do filme:

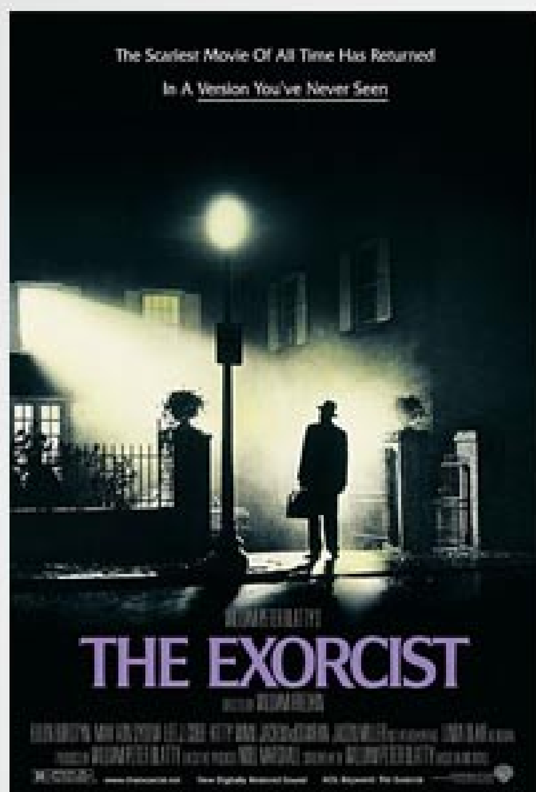
Kill Bill acompanha a história d'A Noiva (Uma Thurman), que acorda de um longo período em coma buscando vingança contra um grupo de assassinos do qual ela fazia parte. O grupo, a mando de Bill, tentou matar A Noiva e seu bebê, mas apenas deixou a personagem de Thurman em coma, matando a criança que ainda não nascera. Assim que desperta, ela vai atrás de vingança, matando qualquer um que se coloque em seu caminho até Bill.

Como seria o jogo?

Um jogo baseado em Kill Bill seria praticamente um beat'em up das antigas, repleto de ação, mas com gráficos HD: você encarna o papel d'A Noiva e, logo após despertar do coma, começa sua sangrenta busca por vingança. Cada fase encerraria com um dos membros do grupo como chefão e você teria diversas armas a sua disposição (pistolas, metralhadoras, espadas, etc.). Tal qual o filme, o jogo também teria muito sangue e contaria com o visual único dos filmes de Quentin Tarantino, seus belos cenários e roupas únicas. Ao terminar o jogo, você poderia jogar uma fase bônus (ou minigame) que mostraria a tentativa de assassinato d'A Noiva. O jogo obviamente teria duas partes, assim como o filme.



O EXORCISTA



História do filme:

Um dos filmes de terror mais famosos de todos os tempos, O Exorcista traz a história de Regan MacNeil (Linda Blair), uma menina de 12 anos, que acaba possuída pelo demônio Pazuzu. A mãe de Regan, Chris MacNeil, busca o padre Karras (Jason Miller), que resolve executar um exorcismo na menina. Com a ajuda do padre Merrin (Max Von Sydow), que também é arqueólogo e já teve contato com Pazuzu, o padre Karras tenta de todo jeito retirar o demônio do corpo da menina.

Como seria o jogo?

Um clássico como este mereceria um jogo de alto nível. O game começaria acompanhando o padre Merrin em uma escavação, onde ele conheceria Pazuzu e, consequentemente, enfrentaria o demônio pela primeira vez. Para ganhar mais variedade, o jogo traria vários casos de pessoas possuídas (incluindo o exorcismo do menino Kokumo, retratado no segundo filme), cada caso exigindo diferentes abordagens de Merrin e Karras. O jogo, portanto, culminaria no exorcismo de Regan, onde, para obter sucesso, o jogador deveria realizar ações ao estilo Heavy Rain - o que geraria múltiplos finais, nos quais Karras e Merrin poderiam ou não exorcizar Regan.



UM DIA DE FÚRIA

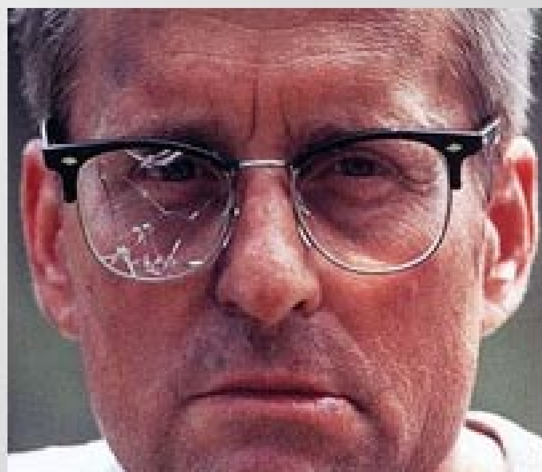


História do filme:

William "D-Fens" Foster (Michael Douglas) é um homem perturbado e emocionalmente instável depois que perde seu emprego e acaba se divorciando de sua mulher. Justamente no dia do aniversário de sua filha, Foster "surta" e começa a matar todas as pessoas que cruzam seu caminho ou lhe tiram do sério. Martin Prendergast (Robert Duvall), um policial em seu último dia de trabalho, tenta então solucionar o caso, seguindo a trilha de mortes que Foster deixa pra trás.

Como seria o jogo:

O game seria uma mistura de Postal com Grand Theft Auto, basicamente. O jogador seria William Foster e viveria todo o "dia de fúria" do personagem: desde o surto no estacionamento, passando pelo ataque à loja do coreano, a tentativa de assassinato da gangue de latinos até o encontro fatídico no píer com Prendergast. Para o game não ficar muito curto, outros "encontros" menores seriam inseridos entre um e outro ataque retratado no filme. O gamer ainda poderia visitar lugares aleatórios, no melhor estilo sandbox, e comprar armas, roupas, comida. Dependendo das ações do gamer, seria possível ainda ter um ou mais finais alternativos para o jogo.



TROPA DE ELITE



História do filme:

Um dos filmes brasileiros de maior sucesso recentemente, Tropa de Elite se passa em 1997 e tem como protagonista Capitão Nascimento (Wagner Moura), um dos líderes do BOPE, o principal batalhão da polícia carioca. Procurando se afastar da polícia, ele está em busca de um sucessor, mas antes ele tem que ajudar a livrar a cidade de traficantes e criminosos antes da visita do Papa. Enquanto isso, dois amigos, Neto e Matias, decidem entrar na polícia e acabam, eventualmente, se alistando no BOPE.

Como seria o jogo?

Tropa de Elite é um filme repleto de tiros, portanto, nada mais justo que um FPS com os soldados do BOPE. Você criaria um recruta e iniciaria seu treinamento no BOPE, passando por todas as difíceis provas e privações impostas pelos líderes do batalhão. Após ser aprovado, inicie sua carreira como um oficial do BOPE até conseguir chegar aos mais altos postos. Além do modo principal, ainda existiria um modo co-operativo, onde o jogador e seus amigos poderiam participar de missões únicas, com cada um desempenhando um papel diferente. Um game de Tropa de Elite ainda teria multiplayer nos tradicionais modos Deathmatch, Capture the Flag, Domination, etc.



PS3, X360

RED DEA[D] REDEMPTI[ON]

BANG-BANG VIRTUAL

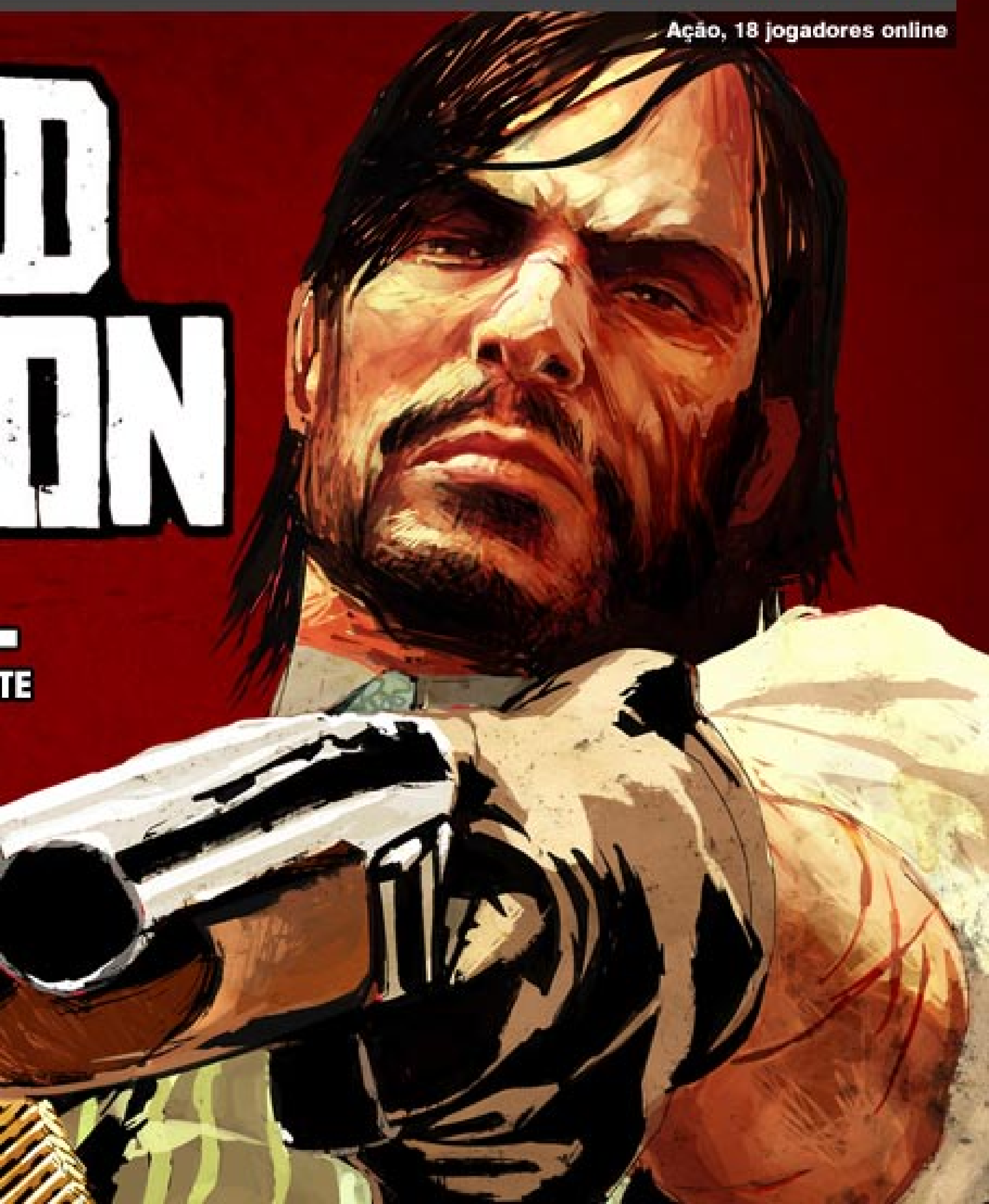
ROCKSTAR MANTÉM A TRADIÇÃO GTA E TRAZ MAIS UM EXCELENT[E] JOGO, DESTA VEZ AMBIENTADO NO VELHO OESTE

O Velho Oeste americano foi palco de diversos filmes e faz parte do imaginário coletivo mundial. No entanto, faltava ainda um game de alta qualidade baseado neste mundo. Agora, graças à Rockstar Games (a mesma da série Grand Theft Auto) chega aos consoles Xbox 360 e PlayStation 3 o excelente Red Dead Redemption.

O jogo tem como protagonista John Marston, um pistoleiro solitário que vai para a fronteira dos Estados Unidos e México em busca do paradeiro de Bill Williamson, um de seus ex-companheiros. Marston então se encontra no meio da Revolução Mexicana (guerra civil contra o general autocrata Porfirio Díaz) ao ajudar um grupo de revolucionários contra o exército mexicano.



Ação, 18 jogadores online



A estrutura de sandbox é o grande atrativo de Redemption. Por isso, o game é repleto de side-quests das mais variadas: elas vão desde ajudar alguém cujo amigo está sendo enforcado ou então ganhar uma determinada quantia de dinheiro numa partida de pôquer. Além destas side-quests, ainda é possível invadir esconderijos de outros bandidos, assaltar (ou escoltar) diligências, perseguir e capturar bandidos procurados (e entregá-los vivos ou mortos), caçar e matar animais, domar cavalos selvagens e muito mais. Como se pode ver, é possível perder bastante tempo em Redemption além das 20 e poucas horas da campanha principal.

Assim como em GTA, cabe ao jogador seguir as leis e proteger os inocentes ou ir contra a polícia e matar tudo e todos que passam em sua frente (apesar de que o jogo geralmente o incita a seguir o segundo caminho). Além do medidor de fama - que pode atrair mais pessoas em necessidade ou malfeitores buscando um duelo - existe ainda um medidor de moralidade que indicará se você está sendo um bom moço ou não. É um sistema que dá bastante liberdade para o jogador e lhe dá recompensas por isso. Tanta liberdade, no entanto, certamente é alvo de críticas, podendo inclusive ser vista com maus olhos - que tal ser um bêbado inútil que só quer saber de atacar mulheres? Como sempre, a Rockstar quer gerar polêmica.









Um game com tanta coisa para se fazer tem que ter gráficos bonitos para não se tornar maçante - sorte que Redemption passa com louvor neste aspecto. Todos os personagens, animais e cenários do Velho Oeste digital da Rockstar são muito bem modelados e possuem cores e texturas perfeitas. A área total do jogo também é incrível, bastante vasta e diversificada.



Todos os personagens, animais e cenários do Velho Oeste digital de Red Dead Redemption são muito bem modelados e possuem cores e texturas perfeitas









No entanto, é justamente nos gráficos também que vemos o único (e minúsculo) defeito do jogo: ocasionalmente, é possível ver alguns bugs como sombras de plantas no céu e dois modelos idênticos de personagens durante uma cutscene, criando uma espécie de sombreado.

Mesmo parecendo apenas uma versão de GTA embalada numa temática de faroeste, Red Dead Redemption é muito mais do que isso. Apesar de manter vários elementos consagrados da série Grand Theft Auto, Redemption conta com um acabamento único e original. Uma das novidades é o Dead Eye, o bullet-time do game, no qual você marca algumas partes do corpo do inimigo e dispara tiros certeiros em câmera lenta.



RED DEAD REDEMPTION



Mesmo depois de zerar o single-player, o gamer é mais do que incentivado a jogar o multiplayer online. Lá, você pode se juntar a vários amigos (ou desconhecidos), formar gangues e participar de duelos, partidas todos-contra-todos e muito mais. Outro aspecto interessante é o Free Roam, que permite até 16 jogadores se juntarem em uma "cópia" do mapa de single-player e reproduzir algumas partes da campanha, tais como a invasão a esconderijos de bandidos e duelos. Missões cooperativas estão sendo desenvolvidas para serem baixadas - o primeiro DLC, por sinal já anunciado pela Rockstar, será gratuito.

Se você anda sem ter o que jogar ultimamente, Red Dead Redemption é um game sensacional, que manterá você entretido por horas a fio com seu vasto mundo, belíssimos gráficos e qualidade sem comparações. Nem mesmo os pequenos bugs e defeitos gráficos diminuem o brilho deste incrível jogo, desde já presente na lista de melhores jogos do ano.



Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★★

Nota Final: 97

PS3, X360

skate3

SHAPE RENOVADO

SKATE 3 NÃO REVOLUCIONA, MAS TRAZ BOAS NOVIDADES PARA A SÉRIE

SKATE 3

Esporte, 6 jogadores online









Criada em 2007, a série Skate serviu como um fôlego novo para fãs de games de skate que viam a série Tony Hawk cair de qualidade (culminando no péssimo Tony Hawk Ride). Desde então, foi um jogo Skate por ano, sempre com um bom nível. Skate 3 não difere da fórmula e traz algumas adições bem vindas.

Em Skate 3, o personagem do jogador está tentando criar uma marca de produtos de skate, mas para isso precisa de fama e de gente que o apóie. Por isso, ao contrário da "opressão" de Skate 2, onde seguranças e pessoas buscavam te prender, neste game as pessoas lhe aplaudirão e darão dinheiro! A história, no entanto, não é o grande atrativo do jogo, que conta com algumas melhorias no gameplay.

As manobras são realizadas pelo analógico direito e os botões L e R, que servem para segurar a prancha. Qualquer combinação de movimentos com o analógico leva a uma manobra. Isto torna a jogabilidade de Skate 3 bastante acessível, mas complexa o suficiente até para os mais veteranos. A Black Box (desenvolvedora do jogo) ainda colocou agora um sistema de dificuldades: no Easy, é mais difícil errar manobras e você ganha velocidade mais rápido; já no Difícil, a experiência toda será mais realista.

A principal novidade de Skate 3, no entanto, é a possibilidade de criar

equipes. Depois de um certo tempo sozinho, surge alguém interessado em ser seu parceiro - e assim começa sua equipe. Com ela, você pode aumentar a popularidade da sua marca e disputar vários desafios com outras equipes. As competições são variadas: você pode disputar uma corrida, ver quem consegue ficar mais tempo no ar ou então ver quem ganha mais pontos em uma sessão.



O sistema de customização e criação também recebeu melhorias. São tantas opções tanto para personalizar o skate quanto para mudar a roupa do personagem que dificilmente existirão dois iguais. Já a ferramenta de criação de pistas foi melhorada e conta com a possibilidade de distribuir suas criações online. Aliás, o











gamer também pode criar vídeos com suas melhores manobras e depois compartilhá-los através de uma "rede social" chamada skate.feed.

Um ponto negativo é a física do jogo. Sempre que você cair, seu personagem irá praticamente sair voando e "quicando" como se fosse feito de borracha. Os modelos dos personagens, por sinal, pecam pela falta de detalhismo, parecendo versões caricatas dos skatistas profissionais. Skate 3 também será o primeiro jogo a conter o Online Pass, que é um código que só pode ser usado uma vez para poder jogar online. Caso você compre o jogo usado ou alugue-o, será necessário pagar 10 dólares para conseguir um código novo. Um golpe baixo contra o mercado de usados. Lamentável.

Skate 3 não revoluciona, mas é um game bastante divertido, principalmente se você tiver alguns amigos que gostam de skate e do game. No entanto, se você jogou o segundo game, não estará perdendo muita coisa.▪

Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★☆

Nota Final: 82

PS3, X360, PC

LOST PLANET

FRUSTRAÇÃO EM E.D.N. III

REPLETO DE DEFEITOS E DECISÕES QUESTIONÁVEIS, LOST PLANET 2 DECEPCIONA E FRUSTRA JOGADORES

Quando vimos Lost Planet 2 pela primeira vez, ficamos entusiasmados: o game é lindo e parecia ter elementos de gameplay bastante interessantes. Mas depois de jogá-lo, nós só pensamos em uma coisa: que porcaria é essa, Capcom?

Sequência do game lançado em 2007, Lost Planet 2 se passa 10 anos depois dos eventos do primeiro Lost Planet. O jogador novamente faz parte de um grupo de mercenários que vive em E.D.N. III, o planeta onde o game se passa. O problema é que o jogo não faz questão de dar detalhes básicos sobre os personagens ou sobre a fraca história. Você mal descobre o que tem que fazer durante o jogo, portanto, querer saber o nome do seu personagem (e de seus companheiros) é pedir demais.

Os gráficos e cenários, no entanto, são bonitos e diversificados. O planeta E.D.N. III, antes coberto de gelo e neve, agora se revela repleto de paisagens diferentes, variando de grandes florestas tropicais até desertos áridos - ainda que conte com alguns locais ainda debaixo de muita neve. Tanto os mercenários quantos os Akrids também são muito bem feitos, com modelos diferenciados e bem detalhados.

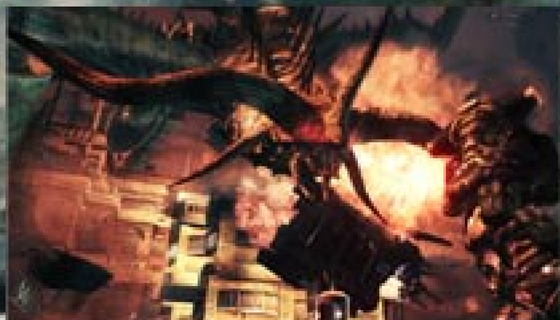
O que LP2 tem de bonito, entretanto, ele tem de ruim. O gameplay é extremamente falho, com diversos erros e defeitos: um

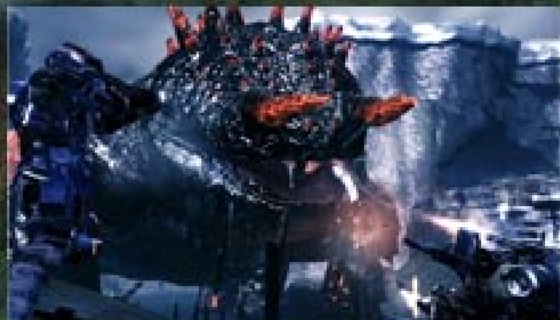
LOST PLANET 2

Ação, 16 jogadores online







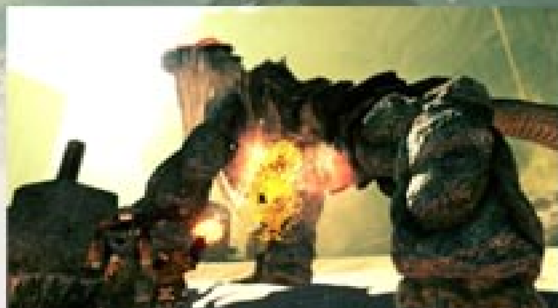


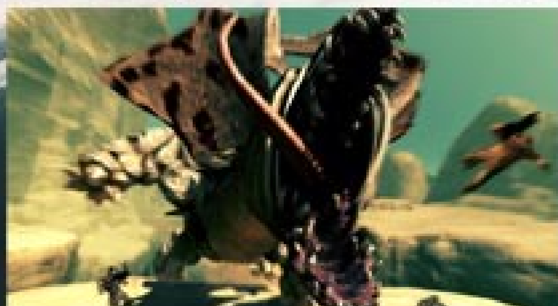
botão é o ataque Melee, corre e ativa um Vital Suit (grandes armaduras usadas nos combates); em uma fase, se você cair na água é morte instantânea, mas outras fases se passam inteiramente debaixo d'água; algumas animações são intermináveis; quase tudo (de um galho até uma caixa) pode lhe atingir e causar uma quantidade considerável de dano - a lista de defeitos do jogo é bastante longa.

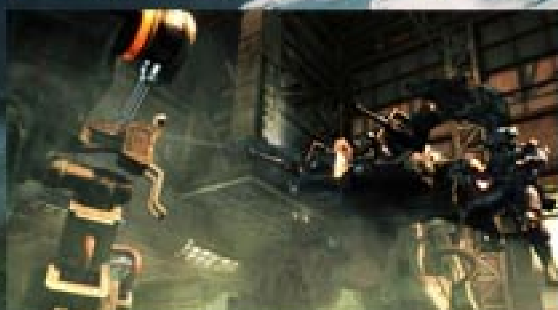
Dentre tantos defeitos, um se destaca: a inteligência artificial. Se você jogar com os outros companheiros sendo controlados pelo computador, se prepare. Eles são extremamente burros e morrem facilmente. Não bastasse isso, alguns inimigos parecem estar "programados" para atacarem somente o jogador.

Para todos os efeitos, procure jogar apenas com seus amigos - a experiência será menos dolorosa, mas ainda assim frustrante. Não é possível se juntar a um amigo se ele já estiver jogando (e vice-versa). O jeito é esperar no lobby até ele morrer para aí sim vocês começarem a fase desde o início. Por isso, jogar multiplayer competitivo é a única coisa que consegue agradar em LP2, já que não é necessário aguentar a "burrice artificial" nem as imposições do jogo.

Lost Planet 2 é, portanto, nada mais que outro game "bonitinho, mas ordinário": gráficos bonitos, mas jogabilidade horrível e defeituosa. Só jogue Lost Planet 2 se você tem muita paciência, instintos masoquistas ou nada melhor pra fazer.•







Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★☆☆☆
Diversão	★★☆☆☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: 60

PS3, X360, PC



MAIOR E MELHOR

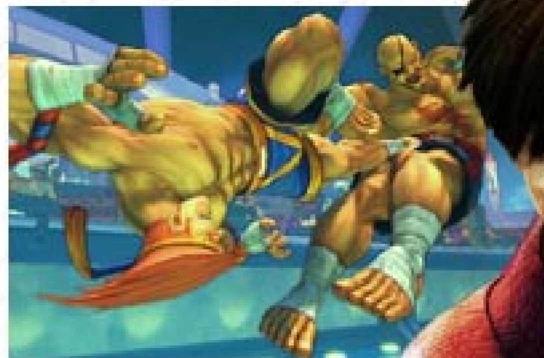
10 NOVOS LUTADORES E NOVOS MODOS DE JOGO SÃO OS DESTAQUES DA EXPANSÃO DO ACLAMADO JOGO DE 2009

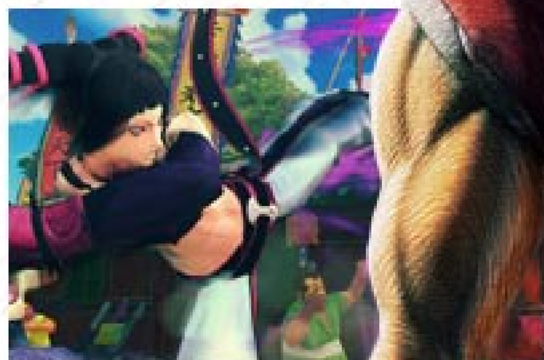
Quem conhece a série Street Fighter sabia que isto estava por vir: um game que poderia muito bem ser uma expansão mas que é lançado como um jogo "totalmente novo" - inclusive com preço de jogo novo! Acontece que Super Street Fighter IV vale a pena, pois o game aumenta e melhora muitos aspectos do jogo original, lançado em 2009.

A primeira e mais chamativa mudança é o número de lutadores: com a adição de 10 novos personagens, o elenco total de SSFIV chega a 35 lutadores. Oito são velhos conhecidos da série: Makoto, Ibuki, Dee Jay, T.Hawk, Adon, Cody, Guy e Dudley. Os dois novatos são Juri e Hakan. Juri é uma agente da Shadaloo que luta taekwondo e que apela para a velocidade e agilidade na hora das batalhas. Já Hakan é um lutador de luta-livre turco bastante bizarro: além de ter pele vermelha, Hakan se banha em óleo antes de cada luta! Um detalhe interessante é que todos os personagens estão liberados desde o início.

SUPER STREET FIGHTER IV

Luta, 2 jogadores





Uma das grande reclamações de SFIV era que os personagens eram muito desequilibrados. Por isso, todos foram rebalanceados - Sagat deixou de ser o mais forte do game, enquanto que Ken, Bison e Guile, por exemplo, tiveram seu poderio ofensivo melhorado. Todos os lutadores ainda ganharam um segundo Ultra Combo - com um único porém: o jogador precisa escolher um dos dois Ultras antes da luta começar.

Os modos de jogo também receberam mudanças: enquanto os modos Survival e Time Attack sumiram, os modos Training e Challenge continuam. SSFIV ainda recupera as fases bônus de SSFII, nas quais o jogador tinha que destruir um carro ou então arrebentar diversos barris de madeira. Ambas fases podem ser jogadas durante o modo Arcade ou isoladas.

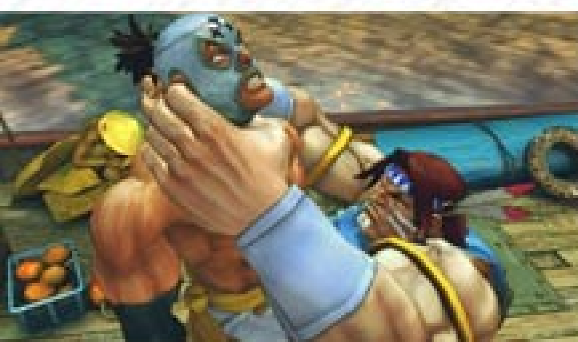
O modo online recebeu grandes melhorias. Apesar de ainda não contar com um modo Torneio (o qual a Capcom promete adicionar num patch grátis em junho deste ano), os gamers que lutarem online terão boas opções: a primeira é o Team Battle, que permite batalhas 2x2, 3x3 ou 4x4; já a outra é o Endless Battle, no qual oito jogadores se reúnem em um grupo. Dois jogadores lutam e o vencedor permanece lutando até ser derrotado. Quem está do lado de fora ainda pode conversar com outros gamers do grupo ou tirar sarro de quem está lutando.





SUPER STREET FIGHTER IV







Tal qual outros games de luta, sua conexão de internet interfere bastante na qualidade da luta - a experiência será melhor se você tiver uma conexão boa. Super Street Fighter IV ainda conta com um interessante (porém limitado) modo de replay, no qual você pode salvar vídeos das partidas e depois distribuí-los dentro do jogo (pense num YouTube só de partidas de Street Fighter). O problema é que você não tem muitas opções: não é possível rebobinar nem avançar o vídeo e a câmera lenta apenas corta pela metade o framerate das partidas.

Apesar de parecer uma tentativa da Capcom de faturar uma graninha a mais em cima de fãs da série, Super Street Fighter IV é um excelente jogo, que eleva ainda mais o nível dos jogos de luta. Se você não jogou Street Fighter IV, corra pra jogar esta nova versão. Se você jogou o game original, não deixe de jogar SSFIV também. Você não irá se arrepender da mudança.▪

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★½

Nota Final: 92

iPhone

Real Racing

A App Store está repleta de jogos de corrida para o iPhone e o iPod Touch, mas nenhum deles chega perto de Real Racing, da Firemint, o melhor jogo de corrida para o smartphone da Apple, que custa US$9,99.

Real Racing sabe balancear elementos de arcade com os de simulação. O jogo conta com diversas opções para os controles - você pode optar por acelerar e frear automaticamente ou tocando na tela e guiar o carro virando o iPhone ou então por meio de um volante na tela.

Real Racing conta com três classes diferentes - hatchback, sedan e muscle. No início do modo carreira, você conta com apenas alguns carros hatchback, mas conforme você vai completando os 57 eventos do modo, você pode liberar novos carros (cada classe chega a ter 36 carros). O game ainda conta com 12 pistas diferentes. Real Racing conta ainda com ligas multiplayer online, multiplayer via Wi-Fi e envio de vídeos de corridas suas para o YouTube.

O que realmente difere Real Racing de seus concorrentes é a inteligência artificial. Os outros corredores não estão no game por estarem - eles realmente disputam a corrida contra você e são bastante agressivos (mas sem serem desleais). O game também é um dos mais bonitos já lançados na App Store, além de contar com uma trilha sonora muito boa, com 10 músicas de bandas indies.•







É com grande prazer e privilégio que iniciamos o trabalho conjunto entre o Portalxbox e Arkade.

Duas grandes marcas trabalhando para o fortalecimento da cultura gamer do Brasil.

Apresentando o Portalxbox, o mesmo foi lançado em outubro de 2005: www.portalxbox.com.br; atualmente com mais de 73.000 usuários cadastrados.

Desde 2008, alterna entre os três primeiros resultados mais relevantes em busca do Google nas palavras chave Xbox, Xbox 360 e Xbox Brasil.

Tem, dentre muitos outros, o objetivo de oferecer informação aos consumidores e lutar pela originalidade.

Seus principais serviços: notícias, base de dados, interação com a Live, fóruns, tutoriais, classificados, editoriais, podcasts, videocasts.

Comunidade com dois administradores reconhecidos pela Microsoft com o selo MVP (Most Valuable Professional).

Organizador do maior evento técnico-científico relacionado a games no Brasil: Fórum Nacional Portalxbox, o qual acontece anualmente na sede da Microsoft em São Paulo.



Teve sua terceira edição dia 24/04 com presença de grandes nomes da indústria nacional, dentre eles Roger Tavares (Gamcultura), Rodolfo Roim (MVP Lead), José Antônio Leal Farias (Sharpgames).

www.portalxbox.com.br
Façam parte desta história!

ENDURO



Em 1983, a Activision lançou para Atari um dos jogos de corrida mais populares da década de 80: Enduro. Com uma estrutura minimalista, o game foi o precursor de grandes produções do gênero. A proposta era simples: um carro de corrida no estilo fórmula 1 (com muita imaginação) visto de trás em uma pista de percurso infinito. O objetivo era ultrapassar carros e mais carros até que o contador de carros à sua frente chegue a zero. Assim passa-se para a próxima etapa, quando o número de carros aumenta e a dificuldade também. O jogo exige do jogador muito reflexo para ultrapassar os carros mais lentos sem bater em suas traseiras, o que provoca uma redução drástica de velocidade e perdas consideráveis de posição. Pra piorar, o jogo só consiste mesmo um desafio para você, o jogador, já que todos os outros carros estão felizes com a posição que detém e não possuem nenhuma ambição de ultrapassar o carro da frente.

A pista apresentava segmentos do percurso com condições adversas, como neve (pista branca), neblina (pista cinza) que dificultava a visibilidade, além da corrida à noite (pista negra), onde só se vê os faróis dos oponentes. Como se não bastasse, ainda há um contador de milhas que seu carro percorre, para lembrá-lo da vida que você desperdiça enquanto tenta fazer seu carrinho ultrapassar milhões e milhões de adversários. Se alguém já chegou ao final do jogo, com certeza não viveu depois para nos contar.•



PS3, X360, PC

BRIN

FUTURISTA E CUSTOMIZÁVEL

PREPARE-SE PARA LUTAR PELO CONTROLE DA CIDADE DE ARK NESTE NOVO FPS DA SPLASH DAMAGE

Grandes shooters já estão no mercado: Modern Warfare, Bioshock, Battlefield: Bad Company e Halo. Mas, no que depender da Splash Damage e da Bethesda, nós deveremos adicionar mais um nome para esta lista: Brink, FPS futurista que sai em setembro de 2010 para PS3, Xbox 360 e PC.

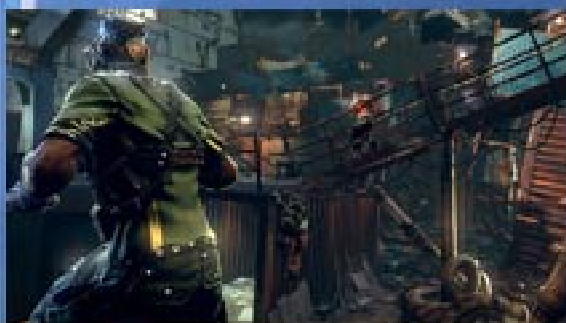
Brink se passa no ano de 2035, onde os humanos vivem numa cidade flutuante chamada Ark, o único lugar seguro após a destruição da Terra devido ao aumento dos oceanos. Duas facções disputam o controle de Ark: a Resistance (ou os refugiados) e a Security (equivalente ao governo), o que transforma a cidade efetivamente em um grande campo de guerra. O nome do jogo vem desta situação em que se encontra a cidade: a beira de uma guerra (brink significa beira).

Brink se diferencia bastante de outros shooters pois o gamer não assume o papel de um protagonista fixo. O jogador cria seu próprio personagem e decide se ele pertencerá à Resistance ou à Security. Aliás, o sistema de customização de Brink é bastante completo: você poderá escolher altura, físico, raça, cor da pele, tipo de cabelo, barba, roupas, tatuagens, cicatrizes, curativos, etc. Os personagens ainda poderão ser divididos em quatro classes, num sistema bastante similar ao de Team Fortress 2: Soldier (o guerreiro básico), Medic (responsável por curar os

Lançamento: 07/09/2010









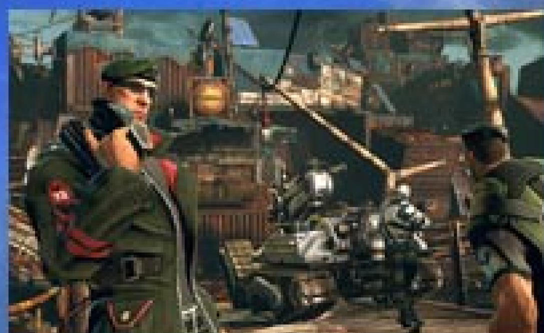


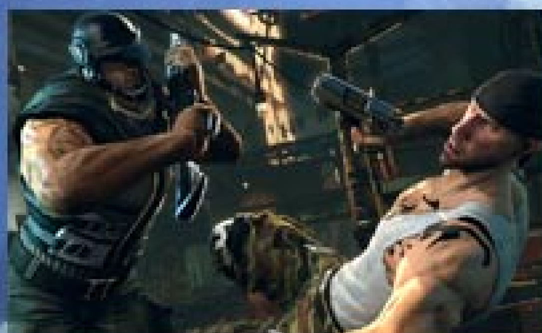
aliados), Engineer (é ele quem cuida e conserta as máquinas) e o Operative (responsável pelo lado stealth do jogo).

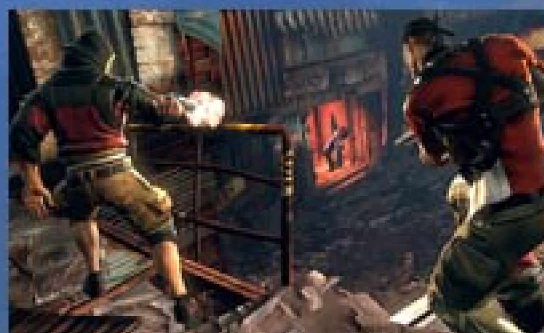
O game traz uma novidade em termos de jogabilidade: o botão S.M.A.R.T. (Smooth Movimentation Across Random Terrain ou Movimentação Suave Através de Territórios Aleatórios). Basta apertar este botão que o jogo avaliará para onde você quer ir baseado na câmera e seu personagem será levado até lá - o que certamente deixará a jogabilidade mais dinâmica e fluida.

Brink ainda contará com ampla integração com a Steam, mais precisamente com o Steamworks. Esta suíte grátis de desenvolvimento e publicação garante ao game integração total com a Steam, utilizando o sistema da Valve para atualizações e patches, além de garantir espaço publicitário dentro da Steam. O game ainda terá o sistema Valve Anti-Cheat, que dificulta a utilização de cheats e ainda identifica os cheaters e os bane por períodos longos (quando não para sempre).

Outro ponto que Brink promete fazer bonito é nos modos de jogo. Na campanha single-player, você contará com duas histórias (uma para cada facção). Já no multiplayer, você poderá se juntar com até outros 7 amigos para jogar cooperativamente contra o computador ou contra outro grupo de 8 jogadores online. Ainda no online, você poderá jogar toda a campanha com outros jogadores como











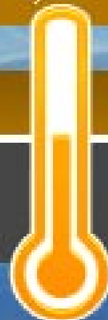
seus companheiros. Independente de como você jogar, você sempre ganhará pontos para aumentar suas habilidades e liberar novas armas, roupas e classes.

A Splash Damage também fez um esforço para criar um visual único, bastante estilizado e moderno para a cidade de Ark e seus habitantes. Ao passo que os cenários são realistas, os personagens são todos meio caricatos, com rostos finos e braços e pernas longos. A combinação, apesar de inusitada, funciona muito bem.

Ao que parece, a Splash Damage está conseguindo criar um shooter único, bastante diferente do que podemos encontrar no mercado hoje em dia. Para sabermos se a missão foi bem sucedida, basta esperar até o dia 7 de Setembro, que é quando Brink chega nas lojas.•

Expectativa

Média



Wii

EPIC MIC

UMA DISNEY MAIS DARK

EPIC MICKEY TRAZ A POSSIBILIDADE DE UM MICKEY "MAU" - MAS SERÁ QUE VAI DAR CERTO?

Mickey Mouse é um dos personagens mais famosos e mais queridos por crianças e adultos do mundo todo. Um game baseado na figura de Mickey obviamente seria repleto de cores e coisas fofinhas, certo? Errado - pelo menos no que depender de Epic Mickey, jogo exclusivo para o Nintendo Wii da Epic Games.

Epic Mickey começa quando, ainda jovem, Mickey invade o estúdio de seu criador, Yen Sid, e acidentalmente cria o Mancha Negra. O Mancha então invade o Cartoon Wasteland (uma dimensão habitada por desenhos antigos de Yen Sid) e acaba tomando o controle do lugar das mãos de Oswald, o Coelho Sortudo. Anos depois, Mickey acaba sendo levado para o Cartoon Wasteland, onde ele terá que impedir o Mancha Negra e tentar reconquistar a confiança de Oswald, que está cego de inveja por causa da fama de Mickey.

Se você não conhece os personagens, aí vai uma breve explicação: Oswald é o primeiro personagem criado por Walt Disney, cujos direitos foram perdidos para a Universal Pictures em 1929 (e eventualmente recuperados em 2006). Já o Mancha Negra é um dos principais inimigos de Mickey, conhecido por assaltar bancos e sempre deixar para trás uma mancha de tinta preta. O outro vilão do game é o Doutor Maluco, outro inimigo de Mickey que participou de uma animação de 1929.

Lançamento: 2010



O trio é apenas a "ponta do iceberg" dos inimigos que Mickey irá enfrentar. Além de outros tantos desenhos antigos e esquecidos de Disney, o roedor terá que lidar com os Beetleworx (robôs parecidos com carros mas com braços e pernas) e com cópias robotizadas de seus próprios amigos, como o Pato Donald, Pateta e outros, criadas pelo Doutor Maluco para servirem de companhia para Oswald.

O game será uma mescla de jogos de plataforma como Super Mario Galaxy e Ratchet & Clank com elementos de RPG. Mickey contará com duas armas principais, tinta e solvente. Como o Cartoon Wasteland é todo feito de tinta, Mickey poderá tanto "destruir" determinadas partes do a









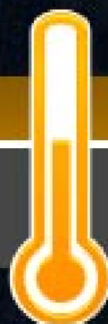
cenário com o solvente como "construir" plataformas e objetos com a tinta, que poderão ser utilizados para resolver puzzles. O ratinho ainda contará com um espécie de relógio que serve para deixar tudo mais lento.

O uso da tinta e do solvente ditará o rumo do jogo. Se ele usar muito a tinta e ajudar outros personagens, ele será o "Mickey Herói", o que trará ajuda de outros personagens, itens e chefões diferentes. Caso ele use mais o solvente, ele virará o "Mickey Brigador", mais ágil que o Herói e com habilidades destrutivas mais evoluídas - mas sem a ajuda de muitos NPCs. Cada caminho conta com suas vantagens e desvantagens e resta você escolher o que melhor se encaixa ao seu estilo.

Com um estilo bastante diferente do esperado, Epic Mickey visa agradar justamente a faixa etária que dificilmente jogaria um game do roedor da Disney: os adolescentes e jovens adultos. Mesmo assim, ser exclusivo para o Wii pode prejudicar a recepção do game, que está previsto para sair no segundo semestre de 2010.▪

Expectativa

Média



Robôs voadores de controle remoto







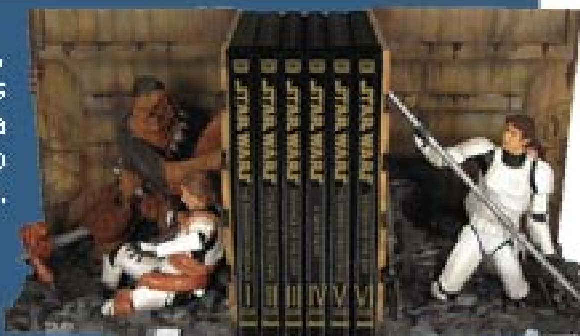
Estes robôs voadores podem realizar o seu sonho de pilotar um Mech. Além de poderem voar por controle remoto, eles emitem lasers que permitem uma batalha sem precisar quebrar o seu robôzinho.

Preço: US$ 49.90
Onde encontrar: play-asia.com

Apoio para livros Star Wars

Que tal ter Han Solo, Luke Skywalker, Princesa Leia e Chewbacca apoiando seus livros? Este criativo apoio representa a clássica cena do compactador de lixo no primeiro Star Wars. Funcional e decorativo.

Preço: US$ 179.09
Onde encontrar: shopafx.com



Relógio Espião



Você nunca sabe quando vai precisar de uma câmera hoje em dia. Seja para filmar aquele fail épico ou fazer um videolog, este relógio espião com 8gb de memória interna e microfone embutido garante uma câmera sempre pronta em seu pulso.

Preço: US$ 79.99
Onde encontrar: thinkgeek.com



Camiseta Gamer

A moda geek é algo que vem crescendo ultimamente graças a The Big Bang Theory e outros seriados. Esta camiseta geek tem um punho fechado formado por inúmeros controles e consoles de videogames. ¡Viva la revolución!

Preço: US$ 18.00
Onde encontrar: threadless.com

Coleção de Copos do Atari



Estes copos retrô são uma homenagem ao Atari, com imagens de jogos clássicos como Asteroids e Centipede. Agora suas sessões de jogatina agora podem ter muito mais estilo. Só não vale gritar pra "mãe!" trazer a Coca.

Preço: US$ 29.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

WARIOWARE: SHOWCASE
WII SHOP



Na edição passada, você conferiu nosso review de WarioWare: D.I.Y., o mais novo game da série para o Nintendo DS. Agora que você já criou vários microgames no seu portátil, que tal levá-los para a televisão? Para isto, basta adquirir WarioWare: D.I.Y. Showcase, game para WiiWare que permite transportar os microgames criados no portátil para o Wii. Além disso, você pode jogar outros 72 microgames prontos ou então baixar conteúdos novos para o DS. WarioWare: D.I.Y. Showcase ainda permite compartilhar seus microgames criados com outros jogadores ou até mesmo disputas multiplayer num modo Versus destravável (ainda que o multiplayer misture os jogos criados com os jogos já prontos). WarioWare: D.I.Y. Showcase pode ser adquirido 8 dólares (ou 800 Wii Points).

MAGIC: THE GATHERING
LIVE



Todo nerd que se preze já jogou pelo menos uma vez na vida o cardgame Magic: The Gathering. Agora, quem joga Xbox 360 pode relembrar o jogo com Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers, game que conta com as coleções mais recentes de cartas. Com campanhas single e multiplayer distintas, Duels of the Planeswalkers é bem mais simples do que o jogo real. O gamer só tem acesso a decks pré-construídos e a poucas cartas individuais. Para ajudar jogadores novatos, existe a possibilidade de deixar as cartas mais fortes dos baralhos adversários "presas" no fundo dos decks, de modo a facilitar o jogo. Ainda existe a possibilidade de jogar online contra outros jogadores via Xbox Live. O game, que já conta com duas expansões, pode ser adquirido por 10 dólares (ou 800 MS Points).

YOU, ME & THE CUBES
WII SHOP



Puzzles sempre fazem sucesso e You, Me & The Cubes é um dos de maior sucesso na WiiWare. Publicado pela própria Nintendo, a premissa de You, Me & The Cubes é simples: você tem 100 segundos para equilibrar um número X de Fallos (criaturas pseudo-humanas de cabelo azul ou rosa) em cima de um cubo. Antes de qualquer coisa, no início do jogo, você tem que chacoalhar o Wii-mote para criar os Fallos. A cada fase, o número de cubos e de criaturas aumenta - assim como a dificuldade do jogo. Se, ao final do tempo, algum dos homenzinhos não permanecer em cima dos cubos, o jogador terá que recomeçar a fase. Alguns dos cubos ainda contam com certas "propriedades" que dificultam manter os Fallos em cima. You, Me & The Cubes custa 10 dólares (ou 1000 Wii Points) na Wii Shop.

WOUNDED DRAGONS
PSN



Se você sente falta dos antigos beat'em-up's, a solução pode ser Revenge of the Wounded Dragons, lançado para a PSN. Como na vida nada se perde, nada se cria, tudo se copia, inovação não existe em Revenge: você controla um de dois irmãos lutadores de kung fu que buscam resgatar uma garota e vingar a morte de seu sensei. Não se sabe se a garota é namorada de um dos irmãos, prima ou irmã deles - não existe uma história propriamente dita e, se existe, ela não é contada durante o jogo. Mesmo assim, Revenge of the Wounded Dragons ganha pontos exatamente por relembrar bons beat'em-up's como Double Dragon e Final Fight, com ação ininterrupta, controles simples e armas como canos e tacos de beisebol espalhados pelas fases. Interessou? O game pode ser comprado por 10 dólares na PSN.

A ENERGIA NUCLEAR E SEUS PERIGOS

A energia nuclear é gerada a partir de átomos, que são a menor partícula que caracteriza um elemento químico. Os núcleos dos átomos são em geral estáveis, mas em alguns elementos, como urânio e tório, são instáveis. Essa instabilidade facilita o despreendimento das partículas, liberando energia - também conhecida como radiação. O fenômeno dessa emissão é chamado radioatividade.

Os cientistas descobriram uma forma de acelerar a liberação de grandes quantidades dessa energia artificialmente - a fissão nuclear - dividindo núcleos de átomos em cadeia. A partir daí, desenvolveu-se a tecnologia nuclear, possibilitando a construção de usinas e também das temidas bombas atômicas.

A energia nuclear apresenta três graves riscos: a radiação, que é gerado quando há liberação de energia como parte do processo de separação das partículas de um átomo; o lixo atômico, que abrange desde o lixo produzido por hospitais até elementos produzidos pelos reatores nucleares; e a fabricação de bombas atômicas, estas armas tão perigosas que já devastaram cidades.

Com tantos riscos, há de se pensar se a energia nuclear é realmente tão vantajosa quanto se pensa. Com outras opções como a energia eólica e a solar, a energia nuclear acaba se tornando uma alternativa cara, suja e extremamente perigosa.▪

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Super Mario Galaxy 2



UFC Undisputed 2010



Green Day: Rock Band



Blur



Castlevania: Lords of Shadow

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

Pixel 3 - www.pixel3.com.br

The Game Shop - www.thegameshop.com.br

Portal Xbox - www.portalxbox.com.br

PRODUZIDO POR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura